

PENGEMBANGAN MEDIA *FUN THINKERS BOOK*
BERBASIS *MAKE A MATCH* DALAM
PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nabila Cahya Ningrum*, Hanif Amrullah, Nurul Aisyah

Universitas Ma'arif Lampung, Indonesia

nabilacahya1911@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media "fun thinkers book" berbasis metode *make a match* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III di SDN 01 Bratasena Mandiri. Jenis penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research & Development*) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) dengan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 siswa pada kelompok kecil dan 20 siswa pada kelompok besar. Hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa skor dari uji validasi ahli media memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat baik, uji validasi ahli materi memperoleh persentase 97,78% dengan kategori sangat baik, sedangkan untuk respon peserta didik terhadap media memperoleh persentase 90,5% dengan kategori sangat baik, dan respon guru kelas terhadap media sebesar 88% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian media *Fun thinkers book* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: *Fun thinkers book*, *Make a match*, Motivasi Belajar

Abstract

This research aims to develop the media "Fun thinkers book based on the Make a match method" as an effort to increase the learning motivation of class III students at SDN 01 Bratasena Mandiri. This type of research is R&D (*Research & Development*) research using the ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, & Evaluation*) development model with data collection techniques using observation sheets, questionnaires, interviews and documentation. The subjects in this research were 10 students in the small group and 20 students in the large group. The research results generally show that the score from the media expert validation test obtained a percentage of 90% in the very good category, the material expert validation test obtained a percentage of 97.78% in the very good category, while the student response to the media obtained a percentage of 90.5% with very good category, and the response of class teachers to the media was 88% in the very good category. Thus, the *Fun thinkers book* media is very suitable to be used as a learning medium to increase students' learning motivation.

Keywords: *Fun thinkers book*, *Make a match*, Learning Motivation.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan dan perkembangan suatu negara. Negara dikatakan maju dalam segala bidang baik bidang pertanian, perindustrian, teknologi, ekonomi, dan bidang-bidang lainnya itu semua tidak terlepas dari peran Pendidikan (Fonna, 2019). Salah satu upaya untuk mencapai tujuan Pendidikan adalah dengan mengembangkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar adalah suatu dorongan atau daya penggerak yang berasal dari dalam diri maupun dari luar untuk melakukan kegiatan belajar (Tampubolon, 2016) seperti dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran (Fauziah dkk., 2017).

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan, sehingga mendorong serta terlibat dalam pembelajaran (Kumala dkk, 2020). Penggunaan media dalam pembelajaran umumnya bertujuan untuk meningkatkan antusiasme belajar, kemampuan berpikir kreatif, keefektifitasan belajar, hasil belajar, motivasi belajar, dan lain-lain (Widianto, 2021). Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas, seperti yang di lakukan (Afandi, 2015) dalam penelitiannya yang menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS. Kemudian penelitian (Wuryanti & Kartowagiran, 2016) yang menggunakan media video animasi. Lalu penelitian lainnya oleh (Wardani & Setyadi, 2020) yang menggunakan media pembelajaran Matematika berbasis macromedia flash.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *make a match*. Media *fun thinkers book* sendiri adalah media berbasis cetak berupa buku didampingi bingkai peraga dan ubin bernomor. Media ini dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa, serta dapat melatih kerja sama. Pada pelaksanaan penelitian ini peneliti memadupadankan *fun thinkers book* dengan model pembelajaran tipe *make a match* dengan tujuan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik dalam penggunaan media.

Model ini merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yang dikembangkan oleh Lorna Curran (Fuad, 2018). Model *make a match* pada penelitian ini mempunyai misi untuk mencari pasangan (berkelompok 2 orang) kemudian menyelesaikan tantangan yang ada pada media *fun thinkers book*. Kegiatan ini menimbulkan suatu hubungan atau interaksi antara peserta didik, sehingga cara ini dapat melatih anak untuk menjalin kerja sama yang baik.

Model *make a match* adalah model yang mengajak siswa mencari jawaban atas suatu pertanyaan atau mencari pasangan dari suatu konsep melalui suatu permainan dalam batas waktu tertentu (Fauhah & Rosy, 2021). Maka menurut pertimbangan peneliti, model pembelajaran *make a match* cocok untuk melengkapi penggunaan media *fun thinkers book*.

Penggunaan media pembelajaran *Fun thinkers book* dan penerapan model pembelajaran *make a match* sudah banyak di lakukan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, namun belum ada yang menggabungkan media dan model tersebut. Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh (Gandamana & Nst, 2020) dengan judul “pengembangan media pembelajaran *fun thinkers book* berbasis *scientific* pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan kelas IV di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021, penelitian yang dilakukan (Fauziah & Ninawati, 2023) dengan judul “media *fun thinkers book* berbasis kontekstual materi berbagai pekerjaan untuk siswa kelas IV sekolah dasar”, penelitian yang dilakukan (Sari & Arifin, 2022) dengan judul “penerapan model pembelajaran *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada tema 6”, Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Anggraeni dkk., 2019) dengan judul “pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* terhadap motivasi dan hasil belajar matematika”, dan masih banyak lainnya. Maka dengan ini peneliti mencoba

melakukan pembaharuan terhadap media *fun thinkers book* yang dikolaborasi dengan model pembelajaran tipe *make a match* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

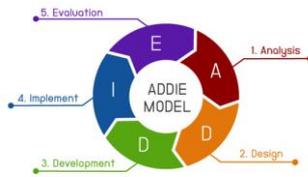
Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* merupakan suatu proses atau metode yang mengembangkan, memperbaiki, dan menghasilkan suatu produk (Tegeh & Kirna, 2023). Penelitian dan pengembangan juga diartikan sebagai metode penelitian yang sangat cocok untuk memperbaiki praktik. Penelitian ini merupakan prosedur untuk membuat produk atau mengembangkan produk yang ada supaya menjadi lebih baik. Produk yang dihasilkan tidak hanya berbentuk fisik seperti buku, alat, atau media, tetapi juga program komputer untuk pengelolaan data, pengelolaan kelas, perpustakaan, dan lain-lain (Kholifah, 2015).

Model penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang objektif, valid, dan reliable sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, serta mengantisipasi masalah tertentu (Pakpahan dkk., 2021). Banyak sekali model pengembangan yang digunakan pada penelitian R&D. Dalam penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Cahyadi, 2023) (Gambar 1).

Prosedur pengembangan media *fun thinkers book* berbasis *make a match* sebagai sumber belajar pada pembelajaran tematik siswa kelas III SDN 01 Bratasena Mandiri meliputi tahap-tahap berikut ini: 1) Tahap analisis adalah suatu tahap pengumpulan informasi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk membuat produk. Dalam hal ini produk yang dihasilkan adalah media *fun thinkers book* berbasis *make a match*. Pengumpulan informasi ini berupa analisis kebutuhan, analisis materi pembelajaran, dan analisis karakteristik siswa yang dibutuhkan untuk membuat produk. 2) tahap desain atau perancangan produk. Adapun tahap yang dilakukan adalah pembuatan desain media (*storyboard*), menetapkan materi, penyusunan soal dan Jawaban. 3) tahap pengembangan yaitu peneliti melakukan pengembangan media *fun thinkers book* pada tema cuaca subtema pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia berbasis *make a match*. 4) tahap implementasi yaitu tahap uji coba terhadap pengguna media *Fun thinkers book* yaitu guru sebagai praktisi pembelajaran dan siswa kelas III dalam uji coba. 5) tahap evaluasi yaitu tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi digunakan untuk melihat hasil akhir dari suatu proses pengembangan, apakah produk yang dikembangkan terbukti layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik atau tidak (Lestari & Parmiti, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa *fun thinkers book* berbasis *make a match* pada tema 5 subtema 3 kelas III SDN 01 Bratasena Mandiri yang dikembangkan dengan model ADDIE milik Dick & Carry. Berikut tahapan-tahapan yang dilalui pada penelitian ini.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE (Muruganatham, 2015)

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Aktivitas yang dilakukan oleh peneliti pada tahap analisis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Analisis ini dilakukan dengan mewawancarai guru dan siswa untuk mengetahui situasi pembelajaran di lapangan sekaligus mengetahui kendala yang dialami guna merencanakan solusi untuk mengatasi kendala tersebut. Dari hasil analisis kebutuhan, diketahui bahwa permasalahan utama yang dialami adalah suasana belajar yang kurang menarik dan membosankan sehingga siswa kurang semangat dalam kegiatan belajar.

b. Analisis Materi Pembelajaran

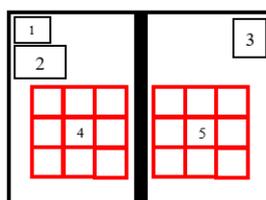
Analisis ini meliputi analisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang akan dimuat dalam media ini. Adapun materi yang disajikan pada media *fun thinkers book* adalah tema 5 subtema 3.

c. Analisis Karakteristik Siswa

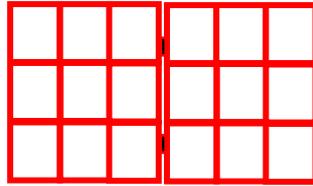
Pada siswa kelas III SD memiliki usia rata-rata 9 sampai 10 tahun, anak usia tersebut masih berada ditahap berpikir konkret. Sesuai dengan teori perkembangan anak oleh Piaget, anak dengan rentang usia tujuh sampai sebelas tahun masih tergolong dalam tahap operasional konkret (Mifroh, 2020). Anak bisa belajar dan menerima apa yang dia dapatkan dengan benda-benda nyata atau dengan berbagai pengalaman yang dialami siswa. Faktanya di SDN 01 Bratasena Mandiri guru belum mampu membuat siswa berpikir konkret tentang apa yang dipelajari. Maka peneliti menggunakan media *Fun thinkers book* sebagai media visual yang membantu siswa belajar dengan benda nyata sesuai karakter usianya.

2. Tahap Desain (*Design*)

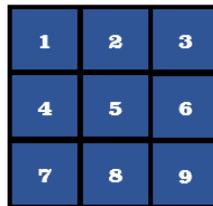
Pada tahap ini dilakukan dengan merancang produk yaitu media "*fun thinkers book*" dalam bentuk *storyboard* yang berisi penyusunan *layout* media dan konten isi (Gambar 2,3, dan 4). Untuk mendesain *storyboard* maupun media *fun thinkers book* digunakan aplikasi CorelDRAW 24 (2022) dan Canva.



Gambar 2. Desain Buku *Fun thinkers book*



Gambar 3. Desain Bingkai Peraga

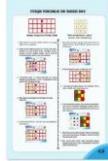


Gambar 4. Desain Ubin Bernomor

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Realisasi produk dilakukan menggunakan aplikasi CorelDRAW 24 (2022) dan Canva. Pada tabel 1 berisi *preview* produk media yang terdiri dari *cover*, petunjuk penggunaan, isi materi, dan *cover* belakang yang berisi deskripsi singkat mengenai media pembelajaran “*fun thinkers book*” serta profil penulis.

Tabel 1. Tampilan Media *fun thinkers book*

Deskripsi	Tampilan Media
Cover Depan	
Petunjuk Penggunaan Media	
Isi Materi	

Cover Belakang (Profil
Peneliti)



Media pembelajaran yang telah jadi selanjutnya di uji validitasnya. Terdapat dua jenis validator ahli dalam penelitian ini, yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi sebagai berikut.

Ahli materi terdiri dari satu guru keahlian SDN 01 Bratasena Mandiri yaitu Ibu Karmini, S.Pd. Hasil validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada tabel 2 dan 3 berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Materi	33
2.	Bahasa	15
3.	Pembelajaran	40
Jumlah		88
Rata-rata Skor		4,8
Persentase Skor yang diperoleh		97,78%

Hasil validasi materi pada media "*Fun thinkers book*" memperoleh rata-rata skor 4,8 dan presentase skor 97,78%. Dengan perolehan tersebut maka dapat dikatakan bahwa materi pada media "*Fun thinkers book*" berkategori "Sangat Baik". Ahli media terdiri dari satu dosen ahli media yaitu Ibu Nur Laili, M.Pd.

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Aspek Penilaian	Skor
1.	Kemernarikan Fisik	13
2.	Tampilan	32
Jumlah		45
Rata-rata Skor		4,5
Persentase Skor yang diperoleh		90%

Hasil validasi media "*Fun thinkers book*" memperoleh rata-rata skor 4,5 dan presentase skor 90%. Dengan perolehan tersebut maka dapat dikatakan bahwa media "*Fun thinkers book*" berkategori "Sangat Baik".

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Sebelum dilakukan permainan menggunakan media "*Fun thinkers book*", terlebih dahulu guru menjelaskan materi pembelajaran tentang tema 5 subtema 3. Proses pembelajaran dengan menggunakan media tersebut selanjutnya yaitu membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang terdiri

dari 2 siswa setiap kelompoknya. Kemudian guru menjelaskan aturan dari permainan media, kemudian apabila dirasa sudah paham maka permainan dengan media “*Fun thinkers book*” sudah dapat dilakukan.

Pada pengujian produk dilakukan 2 tahapan. Yang pertama yaitu pengujian pada kelompok kecil kepada 10 peserta didik. Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil, maka langkah selanjutnya penelitian dan pengembangan adalah melakukan uji coba pada kelompok besar yang dilakukan kepada 20 peserta didik yang dibagi menjadi 10 kelompok dengan 2 siswa disetiap kelompoknya. Tanggapan siswa dari dua kali uji coba mengatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan media “*Fun thinkers book*” menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan dengan memperoleh rata-rata hasil respon siswa sebesar 90,5 %.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini dilakukan wawancara serta pengisian angket respon siswa dan guru setelah menggunakan media pembelajaran *Fun thinkers book* untuk mengetahui keefektifan media yang telah dikembangkan seperti pada tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Jumlah Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Maksimal
10	905	1000
N	90,5%	

Tabel 1. Hasil Respon Guru

Jumlah Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Maksimal
10	44	50
N	88%	

Pengembangan media *Fun thinkers book* berbasis *Make a match* pada tema 5 subtema 3 ini terbukti layak dan valid digunakan untuk media pembelajaran. Dibuktikan dengan perolehan hasil validasi ahli media sebesar 90% dan validasi ahli materi 97,78%. Selain itu media tersebut mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendapatkan respon sangat baik dari guru naupun siswa. Dibuktikan dengan perolehan hasil respon guru sebesar 80% dan respon siswa sebesar 90,5%.

Temuan penelitian pada penelitian ini melengkapi hasil temuan dari peneliti terdahulu mengenai media *Fun thinkers book* yaitu menghasilkan media yang valid dan layak digunakan dalam pembelajaran tematik sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SD. Hasil uji coba tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Rahmah & Hidayat, 2022) dengan tujuan untuk menciptakan media *Fun thinkers book* yang valid dan layak untuk meningkatkan antusiasme belajar dan hasil belajar materi bangun datar siswa kelas III SD. Hasil penelitian pun sesuai dengan tujuan penelitian. Media yang dikembangkan terbukti dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian (Amelia & Kusmiyati, 2023) juga membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Make a match* sangat layak dan efektif untuk memfasilitasi pemahaman matematis siswa berdasarkan hasil analisis aktivitas belajar siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa. Pada penelitiannya, penerapan *Make a match* sama dengan penerapan yang dilakukan oleh peneliti dan hasilnya sama-sama mampu berdampak pada proses belajar siswa. Kemudian motivasi belajar juga dapat ditingkatkan baik menggunakan media maupun model pembelajaran apapun. Salah satunya menggunakan media *Fun thinkers book* dan penerapan model *Make a match* seperti penelitian (Suartini dkk, 2021).

Adapun proses pembelajaran dengan menggunakan media *Fun thinkers book* berbasis *Make a match* pada siswa kelas III SDN 01 Bratasena Mandiri, yaitu sebagai berikut:

- a. Guru menyiapkan dan menjelaskan media *Fun thinkers book*.

Sebelum melakukan penelitian, si peneliti terlebih dahulu menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran terutama media *Fun thinkers book*. Kegiatan ini menurut peneliti sangat penting demi kelancaran dan kesuksesan pembelajaran yang akan dilakukan nantinya. Kemudian guru menjelaskan kepada siswa tentang media *Fun thinkers book* dan materi yang akan dipelajari menggunakan media,
- b. Guru memberikan siswa kertas origami berwarna dan siswa mengambil secara acak.

Setelah mempersiapkan dan menjelaskan media, peneliti memberikan siswa kertas origami berwarna dan siswa mengambil secara acak. Hal itu dilakukan untuk membagi kelompok berdasarkan warna yang berpasangan. Setelah semua siswa mendapatkan kertas berwarna, guru memandu siswa mencari warna yang sama dengan warna yang siswa dapatkan. Dan dengan mencari warna berpasangan tersebut maka terbentuklah beberapa kelompok dengan dua siswa disetiap kelompoknya.
- c. Siswa dipanggil sesuai warna yang didapat.

Setelah siswa mendapatkan kelompoknya masing-masing, guru meminta peserta pada kelompok yang dipanggil sesuai kertas warna untuk maju ke depan.
- d. Setiap kelompok yang dipanggil diminta untuk mengerjakan soal pada satu mata pelajaran.

Ketika dua siswa (satu kelompok) sudah maju ke depan, guru bertanya apakah mereka sudah paham dengan cara main media *Fun thinkers book*. Jika sudah paham maka siswa dipersilahkan mengerjakan soal pada media tersebut pada salah satu mapel. Setelah selesai mengerjakan, guru mengajak siswa untuk langsung mengecek jawaban dengan kunci jawaban yang ada di media tersebut.

KESIMPULAN

Pengembangan media *Fun thinkers book* berbasis *Make a match* pada pembelajaran tematik tema 5 cuaca subtema 3 pengaruh perubahan cuaca terhadap kehidupan manusia di kelas III SDN 01 Bratasena Mandiri, yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Efektivitas dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 01 Bratasena Mandiri, dapat dikatakan efektif. Hal itu dibuktikan dari hasil persentase rata-rata skor respon peserta didik yang didapat sebesar 90,5% dengan kriteria “Sangat Baik” dan persentase rata-rata skor respon guru yang didapat sebesar 88% dengan kriteria “Sangat Baik”.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rendah hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut serta dalam penelitian ini, terkhusus Universitas Ma'arif Lampung dan LP3M UMALA. Tak lupa peneliti haturkan

banyak terima kasih kepada Bapak Hanif Amrullah ZA, M.Si dan Ibu Nurul Aisyah, M.Pd selaku Dosen pembimbing, Ibu Masrurrotul Mahmudah, M.Pd.I selaku Kaprodi, seluruh Dosen PGMI, segenap pihak yang membantu peneliti baik orang tua, keluarga, teman-teman, pemilik NPM 161250013, dan teruntuk peneliti sendiri. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1) 77-89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Amelia, D. D., & Kusmiyati, K. (2023). Pengembangan Model Pembelajaran *Make a match* Berbasis Problem Solving untuk Memfasilitasi Pemahaman Matematis Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1) 340-355. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v8i1.2455>
- Anggraeni, A. A. A., Veryliana, P., & R, I. F. R. F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make a match* terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(2) 218-225. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18552>
- Cahyadi, R. A. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Diambil 21 Oktober 2023, 35-42. <https://halaqa.umsida.ac.id/index.php/halaqa/article/view/1563>
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran *Make a match* Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2) 321-334. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>
- Fauziah, D. S., & Ninawati, M. (2023). Media *Fun thinkers book* Berbasis Kontekstual Materi Berbagai Pekerjaan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2) 93-103. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i2.362>
- Fauziah, Safiah, I., & Habibah, S. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Lesson Study Di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2 Nomor 1*, 30–38. <https://jim.usk.ac.id/pgsd/article/view/2501>
- Fonna, N. (2019). *Pengembangan Revolusi Industri 4.0 dalam Berbagai Bidang*. Guepedia. [Google Scholar](https://scholar.google.com/citations?user=...)
- Fuad, Z. (2018). Penggunaan Metode *Make a match* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tematik. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1) 46-59. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v1i1.262>
- Gandamana, A., & Nst, S. A. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Fun thinkers book* Berbasis Scientific Pada Tema 4 Berbagai Pekerjaan Subtema 1 Jenis-jenis Pekerjaan Kelas IV Di SDN 060912 Medan Denai T.A 2020/2021. *Jurnal Keluarga Sehat Sejahtera*, 18(1) 36-45. <https://doi.org/10.24114/jkss.v18i1.25069>
- Kholifah, R. (2015). Motivasi Belajar Seorang Slow Learner Di Kelas IV SD Kanisius Pugeran 1. *BASIC EDUCATION*, 4(11) 1-11. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1133>
- Kumala, D. R., Rohmah, Z., & Hidayatulloh, M. K. Y. (t.t.). Pendampingan Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa SD di Bandarkedungmulyo. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol. 1 No. 1 (2020): Desember*, 44–47. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1065>

- Lestari, H. D., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan E-Modul IPA Bermuatan Tes Online untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1) 73-79. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095>
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(3) 253-263. <https://siducat.org/index.php/jpt/article/view/144>
- Murugantham, G. (2015). Developing of E-content package by using ADDIE model. *International Journal of Applied Research*, 1(3), 52-54. [Google Scholar](https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24095)
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., Purba, B., Chaerul, M., Yuniwati, I., Siagian, V., & Rantung, G. A. J. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis, 176. <https://repository.unai.edu/id/eprint/656/>
- Rahmah, D. L., & Hidayat, M. T. (2022). Pengembangan Media “Fun thinkers book” untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4) 6361-6372. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3259>
- Sari, R. D. K., & Arifin, M. B. U. B. (2022). Penerapan Model Pembelajaran *Make a match* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV MI Miftahul Ulum Kraton pada Tema 6. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 4(1) 208-220. <https://doi.org/10.36835/modeling.v9i1.1206>
- Suartini, K. P., Rati, N. W., & Suranata, K. (2021). Model Pembelajaran *Make a match* Berbantuan Media Audio Visual Berpengaruh terhadap Motivasi Belajar IPA. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 2(2) 120-133. <https://doi.org/10.23887/mpi.v2i2.40186>
- Tampubolon, M. (2016). Upaya Guru Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan*, 1(1) 102-104. <https://doi.org/10.46576/jsa.v1i1.52>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (t.t.). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model* / *Jurnal IKA*. Diambil 20 Oktober 2023, 12-26. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/article/view/1145>
- Wardani, K. W., & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1). <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p73-84>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2) 73-84. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2) 232-245. <https://doi.org/10.21831/jpk.v6i2.12055>